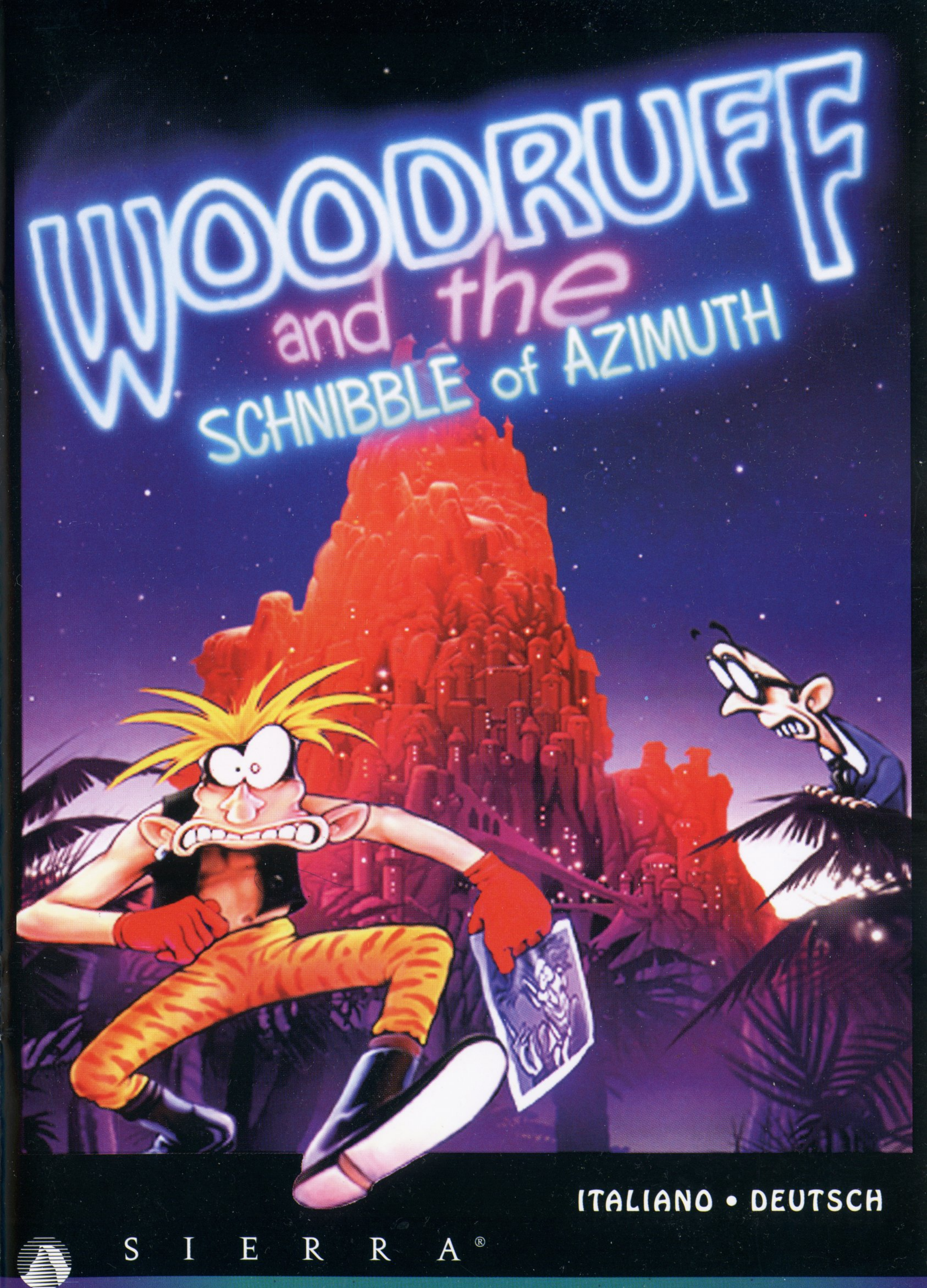

WOODRUFF
and the
SCHNIBBLE of AZIMUTH
ITALIANO • DEUTSCH
SIERRA®





INDICE DEGLI ARGOMENTI





Quando gli esseri umani sopravvissuti alle ultime guerre atomiche poterono finalmente abbandonare il sottosuolo, scoprirono che la Terra era completamente invasa dalla Giungla. Fortunatamente, esisteva ancora un luogo (la Collina Purpurea), nel quale si era nel frattempo sviluppata una nuova razza: i *Boosook*, popolo saggio e pacifico. Credendo invece di aver a che fare con dei guerrieri, gli umani li sterminarono senza pietà nel corso della *Grande Battaglia*. Dopodiché costruirono *la Città*, un agglomerato urbano verticale, in cui i poveri abitavano in basso e i ricchi in alto. Questa città era del tutto autosufficiente, grazie ai campi che la circondavano e all'unica fonte di energia disponibile: il vento. I Boosook sopravvissuti, emarginati e oppressi, furono costretti a imparare a vivere come gli umani. A capo del governo umano c'è il Presidente, coadiuvato dal *Contestabile*, suo braccio destro. All'epoca dei fatti, il Contestabile sta soffocando di imposte la Città, inoltre c'è in giro una Bestia che rapisce e uccide i cittadini.

La filosofia dei Boosook. Essi hanno un Re e un *Consiglio dei Saggi* che vive accanto al monarca in una specie di *Tempio*. Ogni Saggio possiede una qualità, caratterizzata da una Sillaba sonora. Queste Sillabe, combinandosi, donano poteri magici. I *Boosook* sono pacifici perché i loro Saggi, tramite cerimonie rituali, riescono a canalizzare il *Male* e a rinchiuderlo in un recipiente sacro: il *Chprotznog*. Ora, che l'ultimo *Chprotznog* è scomparso in seguito al saccheggio che i *Boosook* hanno subìto da parte degli umani, i Saggi sono stati colpiti da un'amnesia che ha disperso la maggior parte delle loro Sillabe. L'attuale Re non ha alcun potere: ha solo un dente e passa la giornata a bere birra e a guardare il *tobozon*. Anche il *Consiglio* è deserto: a che scopo andarci?

Woodruff, Azimuth e lo Schnibble: *Il Professor Azimuth* è uno scienziato noto per le sue ricerche sul Tempo. Ha molta simpatia per i *Boosook* e fa del suo meglio perché cessi la loro schiavitù. Ma per il potere, è solo un dissidente. Vedendo le cose andare sempre peggio, decide di agire... e presto nella Città circola una sola parola: lo Schnibble.
Temendo una possibile rivoluzione, il *Contestabile* e i suoi uomini in nero fanno irruzione a casa di *Azimuth* che ha appena il tempo di nascondere Woodruff, mettendogli in testa un *viblefrotzer*. Sotto gli occhi terrorizzati del giovane, il *Contestabile*, dopo avergli ucciso l'orsacchiotto, rapisce il professore...





Scopo del Gioco

All'inizio del gioco, Woodruff esce dalla casa di *Azimuth*, diventato adulto prematuramente grazie all'azione del *viblefrotzer*, senza ricordare nulla: né il proprio nome, né cosa deve fare. Il suo scopo, che scoprirà un po' alla volta, è di ritrovare Azimuth e di sconfiggere il *Contestabile*.

Non si tratta di un' enigma lineare, infatti tutti gli indizi che permettono di risolverlo sono disseminati un' po' ovunque, quindi non è affatto inutile tornare in un luogo già esplorato. Un posto scoperto troppo presto, potrebbe rivelarsi utile solo più avanti.

La Città

La Città è composta, tra interni ed esterni, da una quarantina di schermate. Tali schermate sono disposte su vari piani, formati da 3 a 5 schermate che comunicano circolarmente. Per sapere come sono collegate le varie schermate, è utile disegnarsi una mappa. Woodruff inizia l'avventura dai piedi della *Città*, mentre la sfida finale si svolge in cima.



Il Sistema Boosook de Numerazione

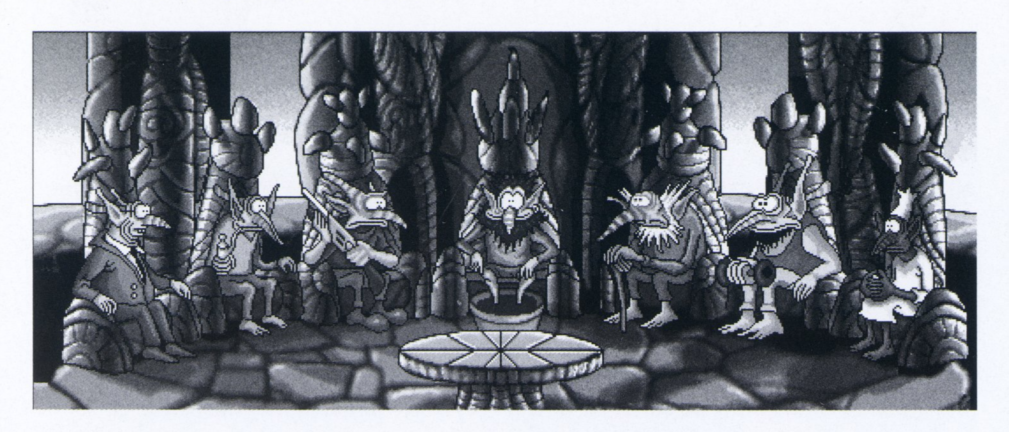
I *Boosook* hanno 12 cifre che sono:
KAH ZIG STO BLAZ DRU GOZ LRZ POO TBZ GNEE BNZ GLAP.
Queste cifre formano il digicodice e i numeri del *tobozon*, tutti di 4 cifre. Una tastiera numerica boosook si utilizza nello stesso modo di una umana.

Il Denaro

L'unica moneta è lo *strul*.
All'inizio, Woodruff non ha denaro, quindi dovrà conquistare il suo primo strul e poi farlo fruttare tramite vari giochi.



I Saggi e le Sillabe Boosook



Il Consiglio è composto da 7 Saggi, le cui abitazioni sono distribuite sui tre piani del Tempio *Boosook*. C'è il Saggio del Verbo (detentore della Parola boosook), il Saggio del Tempo (guardiano della Memoria boosook), il Saggio della Forza (possessore dell'Energia boosook), il Saggio della Fertilità (garante della Fecondità boosook), il Saggio del Talento (possessore di tutte le Arti boosook), il Saggio della Salute (responsabile del benessere fisico dei *Boosook*) e il Saggio del Gusto, gran produttore di *boosooioli*.
Esistono 9 Sillabe, per la maggior parte di proprietà dei Saggi: la Sillaba Elementare, la Sillaba Temporale, la Sillaba Energetica, la Sillaba Verde, la Sillaba Artistica, la Sillaba Curativa, la Sillaba Intuitiva, la Sillaba Dirigente e la Sillaba Consiliare.
Da sole, le Sillabe non servono a nulla, ma vanno composte in Formule. Prima, però bisogna trovarle.

Le Formule Boosook

Sono in tutto 7: c'è la Formula della Memoria, che fa tornare i ricordi; quella della Felicità, che fa venire voglia di cantare e di ballare; la Formula del Sapere, che svela le astuzie; quella della Crescita, che fa diventare grandi; la Formula del Passato, che rimanda indietro nel tempo; quella della Forza, che fa diventare forti e la Formula della Diagnosi, che permette di stabilire l'origine del male.





INTERAZIONE



LO SCHERMO è suddiviso in 3 parti:

La finestra di bordo, che appare in alto, quando il cursore a "freccia" viene spostato sulle prime tre linee dello schermo.

Il centro, dove si svolge l'avventura, che talvolta "scrolla" da sinistra a destra o dall'alto in basso.

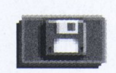
La riga di comando, o ultima riga dello schermo.

LA FINESTRA DI BORDO

Per ottenerla, basta spostare il cursore in cima allo schermo; appariranno così 3 icone. Scegliete la funzione desiderata, cliccando sull'apposita icona con il pulsante sinistro del mouse.



1-GESTIONE: un menù SALVARE, CARICARE, USCIRE



- salvare: sono disponibili su disco rigido alcuni spazi per salvare la situazione in corso. Scegliete una riga e apparirà automaticamente il titolo della schermata. E' possibile modificare questo nome.
- caricare: si può ricominciare da ciascuna posizione salvata.
- uscire: permette di abbandonare il gioco.

2-INVENTARIO:



Un modo per accedere all'inventario è cliccare su questa icona usando il pulsante sinistro del mouse. Altrimenti vi si può accedere da qualunque punto, usando il tasto destro del mouse.

3-OPZIONI:



- Musica: permette di accendere o di spegnere la musica di sottofondo
- Info: mostra la data, l'ora e il tempo di gioco.

LE FUNZIONI DEL CURSORE



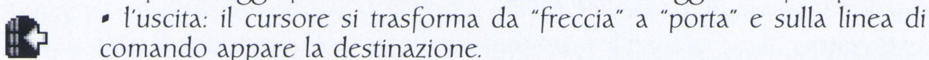
Quando spostate il cursore "freccia" sullo schermo, siete in funzione esaminare.

Quando passate su una zona attiva, appare una scritta sulla linea di comando.



Questa permette di trovare:

- gli oggetti o i luoghi importanti,
- li personaggi: potete mostrare o dare loro un oggetto o farli parlare



- l'uscita: il cursore si trasforma da "freccia" a "porta" e sulla linea di comando appare la destinazione.

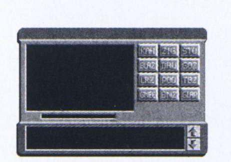
Quando cliccate con il cursore "freccia", premendo il pulsante sinistro del mouse,

- a terra: Woodruff si dirige verso il luogo indicato
- su una zona attiva: Woodruff raggiunge il luogo indicato ed effettua l'azione corrispondente. Es: preme un pulsante.
- su un oggetto: Woodruff si dirige verso di esso e lo prende. L'oggetto finisce direttamente nell'inventario.

Per usare un oggetto posseduto, selezionate l'inventario nella finestra di bordo, oppure premete il tasto destro del mouse: apparirà una finestra con il disegno di ciascun oggetto. Cliccate con il cursore "freccia" sull'oggetto scelto. Questa operazione fa apparire il cursore "oggetto" (freccia sbarrata) che significa che avete l'oggetto in mano. Sulla linea di comando appare la scritta "USARE (nome dell'oggetto) SU". L'oggetto può venire utilizzato subito o riposto nell'inventario (sia premendo in qualsiasi posizione il pulsante destro del mouse, sia cliccando il cursore "oggetto" sull'icona inventario nella finestra di bordo).

COME SI USA IL TOBOZON

Il tobozon è una specie di tele-video-fax.



Cliccate sul *tobozon* nell'inventario. Appare così una finestra con a destra uno schermo, a sinistra una tastiera numerica boosook e un bloc-notes il cui contenuto può venire fatto tramite le frecce su/giù. Componete sulla tastiera il numero scelto.

Grazie al tobozon potrete accedere ai canali video del servizio meteorologico, della trasmissione *"Cuore a corpo"* e della conferenza di *Azimuth*, oltre che ai numeri dell'*Arruolatrice*, della trasmissione della *Puh-Let*, della stessa *Puh-Let* e dell'esattoria.

COME SI USA IL TRASPORTOZON

Cliccare sul *trasportozon* nell'inventario. Apparirà una lista di luoghi già visitati. Cliccate sul luogo desiderato per tornarvi istantaneamente. L'uso del *trasportozon* è senza effetti quando Woodruff apparisce in primo piano.



COME SI USA IL METEO



Comporre sul *tobozon* il numero del canale meteo e ascoltate attentamente il bollettino (uno alla volta). Recatevi sul luogo della perturbazione indicata (pioggia, temporale, caduta di meteoriti). In questa schermata, usate l'orologio del *meteozon* per determinare esattamente il punto di impatto.

IL SACCO DELLE SILLABE BOOSOOK

Durante l'avventura, Woodruff deve recuperare le Sillabe boosook. Per prenderle, è sufficiente che qualcuno le pronunci davanti a lui. A questo punto vanno a mettersi automaticamente nell'inventario, dentro il sacco delle Sillabe boosook.
Per usarlo, cliccate sull'icona del sacco nell'inventario. In un sotto-menù appariranno, sotto forma di pictogrammi, le Sillabe in vostro possesso. Cliccate su una Sillaba per averla a cursore, quindi potete utilizzarla come un qualunque oggetto. Così facendo, Woodruff emette il suono corrispondente.

COME COMPORRE LE FORMULE



Le Sillabe servono per comporre le Formule boosook.
Per comporle, bisogna possedere almeno 3 Sillabe. A questo punto, cliccate sull'icona "Comporre una Formula". Apparirà una finestra con Woodruff in mezzo e nella parte superiore le Sillabe che avete. Ogni volta che cliccate su una Sillaba, essa appare in un riquadro in basso in ordine di scelta, in prima, in seconda o in terza posizione. Quando ce ne sono 3, Woodruff emette il nuovo suono relativo alla combinazione. Se la combinazione corrisponde a una Formula, essa va a porsi nella parte inferiore della finestra. Nel sacco delle Formule, ritroverete tutte quelle composte.

IL SACCO DELLE FORMULE BOOSOOK

Per usare le Formule boosook, cliccate sull'icona del sacco delle Formule. In un sotto-menù compariranno le Formule in vostro possesso. Cliccate su una di esse per averla a cursore, quindi usatela come un qualsiasi oggetto.

IL SACCO DEI POTERI DEL MAESTRO

Ogni volta che lo incontrate, il Maestro vi insegnerà uno dei suoi Poteri. Cliccate sull'icona del sacco dei Poteri. In un sotto-menù compariranno i Poteri in vostro possesso. Cliccate su uno di essi per averlo a cursore. Potete utilizzarlo come un qualsiasi oggetto. Quando Woodruff avrà raccolto tutti i Poteri del Maestro, avrà una sorpresa...



GLOSSARIO

Azimuth: Il Professor Azimuth. Importante personaggio scientifico e politico della *Città*. I suoi esperimenti sull'invecchiamento cellulare lo pongono ai livelli più alti della ricerca moderna. Nonostante ciò, le sue attività politiche a favore della liberazione dei *Boosook* ne fanno un oppositore al potere in carica. È lo scopritore dello *Schnibble*.

Blustro: Frutto a forma di noce con un guscio particolarmente duro. Il Boosook ne apprezzano tanto più la sua polpa che sono troppi scansafatiche per romperne il guscio.

Boosooioli: Tipico piatto boosook, preparato dal Saggio del Gusto, il cui ingrediente principale è la spezia di *Schnaplure*. Preso in grandi quantità, questo piatto, oltre a essere estremamente energetico per i *Boosook*, possiede la caratteristica di manifestare il Male. All'epoca della nostra avventura, lo *Schnaplure* è diventato rarissimo e i *Boosook* sono ridotti a mangiare burker come gli umani.

Boosook: Popolo pacifico, che prima dell'arrivo degli umani, abitava sulla Collina Purpurea. Benché dopo la *Grande Battaglia* siano stati ridotti in schiavitù, non manifestano alcuna reazione violenta nei confronti degli umani. Sono apatici e poco laboriosi. Sembra che questo stato sia dovuto alla perdita dei Poteri dei loro Saggi.

Brotoflatron: Apparecchio distributore di foto-tessere veramente istantanee.

Bucassie: Jeff il Bucassie. Ex-portiere del club dei Moralisti. Questo pudibondo uccello aspetta un compratore al mercato degli animali.

Buco del Culto: Luogo di deposito delle donazioni fatte alla Setta dello *Schnibble*

Burker: Unico piatto della gastronomia umana che rammollisce i *Boosook*.

Bussolotto: Gioco d'azzardo e di denaro che consiste nell'indovinare sotto quale delle 3 tazze capovolte si trova un occhio di *morfoplastoc*.

Camera Iniziatica: Luogo in cui possono accedere solo gli iniziati della Setta dello *Schnibble*, per ricevere la rivelazione.

Capomastro: Incaricato della sorveglianza del lavoro nel cappellificio *boosook*. Quando c'è lui è meglio che nulla slotti!

Casa della Felicità: Ospedale psichiatrico della *Città*. Si sospetta che venga utilizzato dal *Contestabile* per impri-



gionarvi gli oppositori del regime.

Cavaliere Boosook: Membro dell'ordine cavalleresco *boosook*. Durante la cerimonia d'investitura, il cavaliere riceve dal Re un'insegna onorifica: il portachiavi dei Cavalieri Boosook. In seguito all'arrivo degli umani e alla *Grande Battaglia*, quest'ordine cavalleresco è praticamente scomparso.

Censori: Membri del Club dei Moralisti.

Cerimonia del Chprotznog: cerimonia durante la quale, grazie alle loro tranci, ai loro canti polifonici e all'assunzione di grandi quantità di boosooioli, i *Saggi* riescono a esteriorizzare il Male, per poi rinchiuderlo in un contenitore sacro. Da quando i Saggi hanno perduto le Sillabe, questa cerimonia non si svolge più.

Chprotznog: Contenitore sacro destinato a rinchiudere il *Male* durante l'apposita cerimonia rituale.

Cibernaso: Naso cibernetico del *Contestabile*. Arma temibile.

Città: La città di Vlurxtrznbnaxl. Edificata tutto in altezza dagli umani sulla Collina Purpurea, dopo la *Grande Battaglia*, è governata da un *Presidente* e dal suo Braccio Destro, il *Contestabile*. Umani e *Boosook* vi coabitano sia bene che male, essendo questi ultimi schiavizzati e sfruttati. I cittadini sono suddivisi nella *Città* in base alla classe sociale di appartenenza: i poveri in basso e i ricchi in alto.

Club dei Moralisti: Associazione di benpensanti che si incaricano di mantenere l'ordine morale della *Città* nel nome dello *Schnibble*, per mezzo della Sana Censura.

Coccomut: animutante che vive nella Giungla attorno alla *Città*, ottenuto dall'incrocio tra un coccodrillo e un mammut, o viceversa.

Comandante: Capo dell'esercito umano ai tempi della *Grande Battaglia*. Se ne può ammirare la statua nel Memoriale.

Compiuter: Calcolatore della *Setta dello Schnibble*. Il suo utilizzo è a pagamento.

Consiglio dei Saggi: Assemblea dei Saggi boosook. Questi 7 Saggi hanno poteri in campi diversi come l'Arte, l'Energia o il Tempo. Tuttavia, all'epoca dei fatti, li hanno perduti tutti a causa di una misteriosa amnesia collettiva. Era durante le riunioni del *Consiglio* che compivano la *Cerimonia del Chprotznog*.

Contestabile: Braccio destro del *Presidente* e seconda autorità di governo. I suoi rudi interventi nella gestione della *Città* ne fanno un personaggio così temuto dagli umani e dai *Boosook* che sembra avere misteriosi poteri e armi incredibili.

Cuore a Corpo: Trasmissione bricona realizzata e presentata al *tobozon* dalla *Puh Let*. Costei è riuscita a proteggere la propria trasmissione dalla censura dei *Moralisti*, grazie ad appoggi altolocati.

Digicodici delle stanze dei Saggi: Serrature a codice installate su richiesta del Saggio del Verbo che perde sempre le chiavi, ma anche così non ha risolto il problema perché ne dimentica sempre la combinazione.

Esattore: Personaggio ben poco popolare, incaricato di riscuotere le numerose imposte che si abbattono sulla *Città*. Caro giocatore, se non hai pagato tutte le tasse, guardati dall'Esattore!

Fabbrica Poohsmurgl: Cappellificio boosook. Questa fabbrica ha notevoli problemi di personale. In effetti, il confezionamento dei cappelli boosook è difficile e non è raro che la catena di montaggio *slotti*, cosa che fa imbestialire il *Capomastro*.

Floppatore: Strumento luminoso riflettente, multiuso.

Funzionario: Impiegato amministrativo della *Città*. Individuo piuttosto ottuso.

Glippatore: Altro strumento luminoso riflettente, multiuso.

Gran Sacerdote: Colui che svolge le cerimonie della Setta dello *Schnibble* e secondo in ordine di importanza all'interno di essa. Il personaggio principale resta anonimo (a causa di tasse che sono state evase a quanto dicono le malelingue e l'Esattore).

Grande Battaglia: Scontro che oppose l'esercito umano a quello *boosook*, durante il quale si distinse il *Comandante*, capo delle truppe umane. Questa guerra si concluse con il massacro delle forze *boosook* e la fondazione della *Città*.

J.F. Sebastian: Intellettuale, noto frequentatore dei bar dei quartieri bassi della *Città*. Sembra essere sempre al corrente degli ultimi avvenimenti.

Male: Elemento fondamentale della filosofia pacifista boosook. Materializzazione dei mali boosook presenti nell'inconscio collettivo.

Mantra: Frase di meditazione recitata dai membri della *Setta dello Schnibble* allo scopo di giungere allo stadio di Conoscenza Primordiale. Non superare le dosi consigliate.

Meteo: Bollettino informativo diffuso regolarmente al *tobozon*, molto seguito dagli umani e dai *boosook*. Argomento favorito di due cittadini che si incontrano. Dato che sulla *Città* il tempo è piuttosto variabile, i bollettini valgono solo per pochi minuti.

Miss Puh Let: Importante personaggio della nobiltà cittadina. Conduttrice del *programma tobozon "Cuore a Corpo"*.

MLB: Movimento di Liberazione Boosook. Gruppo terroristico boosook contro il potere, i cui atti più violenti consistono in scritte sui muri.

Morfoplastoc: Sostanza utilizzata per la fabbricazione di protesi.



Occhiali azzurranti: Come dice il nome, sono occhiali che rendono gli occhi azzurri.

Orologio a rospertola: Clessidra boosook funzionante grazie a una *rospertola*. Purtroppo ne rimane un solo esemplare che non funziona.

Orologio meteozonico: Strumento di rilevazione del luogo di impatto dei fenomeni meteorologi. Uso sconsigliato ai bambini di età inferiore ai 36 mesi.

Pochtron: Personaggio poco raccomandabile, dedito al bere. Avete molte possibilità di incontrarlo nel *Vicolo dei Pochtron*.

Presidente: Misterioso personaggio a capo del governo cittadino. Le sue apparizioni in pubblico si limitano a interventi tobozonici. Notevolmente assecondato dal *Contestabile*.

Ramino: Gioco di carte molto popolare tra i carcierieri. Per conoscerne le regole, contattate la F.A.R. (Federazione degli Amici del Ramino).

Re boosook: Sovrano *boosook* privato dei suoi poteri e del ruolo di capo spirituale e militare. Attualmente vegeta nel *Tempio boosook*.

Reclutatrice: Persona incaricata di assumere operai per la fabbrica *Poohsmurgl*. Usa criteri di selezione severissimi.

Riri: Maestro spirituale boosook. I suoi corsi di aerobica sono riservati a pochi privilegiati.

Rospertola: femmina del ramana, animutante ottenuto dall'incrocio di specie anfibie ormai estinte.

Schnaplure: Pianta da cui si ricava una spezia che può venire utilizzata come condimento. Il saggio del Gusto la usa per preparare il suo *boosooioli*.

Schnibble: Oggetto leggendario scoperto dal *Professor Azimuth*, durante le proprie ricerche. A parte le innumerevoli congetture fatte dalla massa, si san ben poco su questo oggetto. Secondo alcuni, la sua scoperta riporterà la prosperità e la gioia nella Città. Secondo altri, si tratta di un oggetto di culto, di cui solo i grandi iniziati della setta ad esso dedicata conosceranno la natura.

Setta dello Schnibble: Setta molto esclusiva che ha come oggetto di culto lo *Schnibble*. Gli adepti giungono alla Conoscenza Primordiale grazie alla meditazione e alla recitazione del *mantra*. Una volta iniziati, tramite la cerimonia de "l'iniziato del giorno", hanno accesso alla rivelazione dello Schnibble. Per donazioni rivolgersi al *Buco del Culto*. Si accettano assegni in strul e carte tobozo-bancarie.

Slottare: Termine che indica un cattivo funzionamento, una situazione anormale. Es: *"Questa cosa slotta"* significa che "qualcosa non funziona, non quadra".



Sparato: Oggetto posticcio (camicia e cravattino) che permette di sembrare ricco, pur non avendone i mezzi.

Strul: Unità monetaria della *Città*.

Tasse: Somme prelevate regolarmente agli abitanti della *Città* per assicurarne il buon funzionamento. Questo dovere civico crea inspiegabilmente malcontento tra la popolazione.

Tempio boosook: Edificio di tre piani, situato nella parte alta della *Città*, che comprende le stanze dei Saggi e la Sala del Trono.

Terrazza dei Nobili: Uno dei luoghi di svago della nobiltà cittadina. L'accesso è strettamente riservato ai soci..

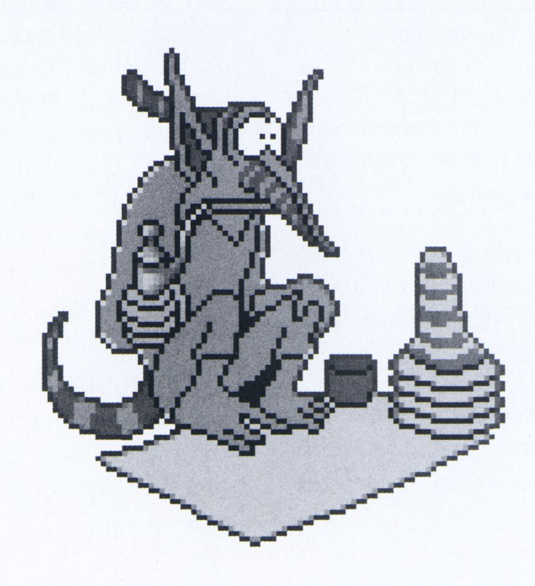
Tobozon: Agenda-tele-video-fax. Equipaggiamento indispensabile al cittadino moderno. Esistono modelli portatili. Funziona a vento solare.

Trasportozon: Il veicolo del cittadino moderno. Trasporta istantaneamente in un luogo di vostra conoscenza. Grazie a esso, sono finiti i problemi di caricamento delle schermate e di scrolling troppo lenti.

Trottola: Donna boosook che, ai tempi del loro splendore, faceva parte dell'entourage dei Saggi come Segretaria del Re. Per colpa della disoccupazione, è diventata una donna di bassa lega al Quartiere dei Piaceri.

Viaggio virtuale: Gioco di realtà virtuale creato da un ingegnoso Boosook ormai scomparso e commercializzato da Ernst Blinst che spesso si rivolge al Saggio della Salute per ripararlo.

Viblefrotzer: Invenzione del *Professor Azimuth* che accelera o inverte il processo di invecchiamento delle cellule. Ha l'aspetto di un casco.





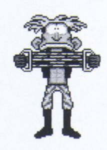
QUALCHE CONSIGLIO



- Quando vi trovate in una nuova schermata, cominciate con l'individuare le zone e gli oggetti più importanti.
- Scoprite i passaggi da una schermata all'altra e fatevi una mappa della Città.
- Non fissatevi su una sola schermata: esplorate quelle adiacenti per raccogliere ulteriori indizi.
- Gli elementi per risolvere un'enigma non sono necessariamente nello stesso luogo, ma possono trovarsi anche lontani fra loro.
- Cliccate più di una volta sullo stesso personaggio: è probabile che vi dica cose diverse.
- Man mano che recuperate le Sillabe, costruite le Formule e utilizzatele con giudizio.



INSTALLAZIONE



Installazione:

Inserire il CD nell'apposito lettore e quindi lanciare Windows. Fare un doppio click sull'icona GRUPPO PRINCIPALE, poi su GESTIONE DEI FILES. Fate poi un doppio click sull'icona raffigurante il lettore CD ROM per fare apparire il contenuto del disco e quindi su SETUP.EXE.

Ora che siete nel menù principale del SETUP, cliccate sull'icona INSTALLARE per mettere il programma nella directory COKTEL, seguendo le istruzioni che appaiono sullo schermo. Poi, terminata l'installazione, cliccate sull'icona USCITA.

Inizio:

Per far partire il gioco, inserite il CD nell'apposito lettore, lanciate Windows e poi fate un doppio click sull'icona del gioco nella directory COKTEL.




14



INHALTSVERZEICHNIS





DIE GESCHICHTE



Als die überlebenden Menschen nach den letzten Atomkriegen endlich ihre Verstecke im Innern der Erde verlassen konnten, fanden Sie überall nur Dschungel vor. In einem entlegenen Winkel ihrer Welt existierte jedoch ein Zufluchtsort, der Purpurhügel, auf dem inzwischen eine neue Rasse entstanden war: *Die Buzuks*, ein friedfertiges und abgeklärtes Völkchen. Im Glauben, es handele sich um einen kriegerischen Stamm, rotteten die Menschen sie mitleidslos und fast vollständig im Laufe *der Grossen Schlacht* aus. Dann erbauten sie *die Stadt*, eine Siedlung, die in die Höhe wuchs: Unten wohnten die Armen, die Reichen hatten die oberen Plätze. Die Stadt lebt autark dank der sie umgebenden Felder und einer einzigartigen Energiequelle, dem Wind. Die überlebenden *Buzuks* wurden ausgebeutet und unterdrückt; sie mussten lernen, unter dem Joch der Menschen zu leben. An der Spitze der Menschenregierung stand *der Präsident* und *der Obersack*, die rechte Backe des Präsidenten. In der Epoche, in der unser Spiel stattfindet, ist *der Obersack* dabei, die Stadt mit einer Vielzahl von Steuern und Abgaben zu ersticken; ausserdem treibt eine Bestie (das Biest) sein Unwesen, die die Einwohner entführt und massakriert.

Die Philosophie der Buzuks. Sie haben einen König und einen *Rat der Weisen*, der den König umgibt und in einer *Art Tempel* lebt. Jeder Weise hat eine ganz bestimmtes Spezialwissen, das mit einer Tonsilbe gekennzeichnet ist. Diese Silben können miteinander kombiniert werden, um magische Kräfte zu entfesseln. *Die Buzuks* sind friedlich, da es Ihren Weisen gelingt, das Böse durch bestimmte Rituale und Zeremonien zu kanalisieren und in einen geweihtes Gefäss, den *Chprotznog* einzuschliessen. Der letzte *Chprotznog* ist jedoch anlässlich der Plünderung von Buzuk-Häusern durch die menschlichen Invasionstruppen verschwunden; ein Wind hat sich erhoben und die Weisen mit den meisten ihrer Silben in alle Himmelrichtungen zerstreut. Der gegenwärtig herrschende König hat keinerlei Macht: Er hat nur noch einen einzigen Zahnstummel und verbringt seine Zeit mit Biertrinken und *Tobozon*-Glotzen. Im Rat der Weisen finden keine Sitzungen mehr statt; wozu sollte das auch gut sein...

Woodruff, Azimuth und der Schnibble : *Professor Azimuth* ist ein Wissenschaftler, der sich mit der Ontologie der Zeit beschäftigt. Dieser Gelehrte hat eine eher positive Meinung von den *Buzuks* und setzt sich dafür ein, dass ihre Kolonisierung und Versklavung aufhört. In den Augen der Herrschenden ist er ein gefährlicher intellektueller Abweichler. Da der Professor feststellt, wie sehr die Lage sich verschlechtert, beschliesst er, zu handeln... und bald darauf hat *die Stadt* nur noch ein Thema: *den Schnibble.*

Aufgeschreckt durch Gerüchte über revolutionäre Umtriebe, dringen *der Obersack* und seine schwarzen Männer in die Wohnung von Azimuth ein, der gerade noch Zeit hat, Woodruff mit einem *Viblefrotzer* auf dem Kopf zu verstecken. *Der Obersack* schleppt den Professor weg, nachdem er den Teddybären von Woodruff unter dessen vor Entsetzen starrenden Augen gemeuchelt hat...







DAS SPIEL

Ziel des Spiels

Zu Beginn des Spiel verlässt Woodruff das Haus von *Azimuth*. Er ist dank der Wirkung *Viblefrotzers* vorzeitig erwachsen geworden. Er kann sich an nichts erinnern, hat seine Identität verloren und weiss auch nicht, was er tun soll. Nach und nach wird er herausfinden, was seine Aufgabe ist: Er soll Azimuth wiederfinden und *den Obersack* erledigen.

Die Rätselaufgabe ist nicht linear. Alle Indizien, die zur Lösungen beitragen, sind in der Gesamtheit des Spiels enthalten und weit gestreut. Deshalb ist es durchaus nützlich, an einen bereits vorher inspizierten Ort der Handlung zurückzukehren. Ein ganz zu Beginn des Abenteuers entdeckter Ort kann sich z.B. erst viel später als nützlich herausstellen.

Die Stadt

Die Stadt besteht aus etwa vierzig Bildschirmen, die sowohl ausserhalb wie innerhalb von Gebäuden lokalisiert sind. Diese Bildschirmgruppe ist aus "Stockwerken" von 3 bis 5 Bildschirmen aufgebaut, die kreisförmige Verbindungen untereinander haben. Um herauszufinden, wie Bildschirme miteinander zusammenhängen, müssen Sie an den linken und rechten Bildschirmrändern "Passagen" entdecken, die weiterführen. Es kann durchaus nützlich sein, eine Planskzizze aufzuzeichnen. Woodruff beginnt sein Abenteuer in den unteren Regionen *der Stadt*; die abschliessende Auseinandersetzung findet ganz oben statt.

Das Ziffernsystem der Buzuk

Die 12 *Buzuks*-Ziffern sind:

KAH ZIG STO BLAZ DRU GOZ LRZ POO TBZ GNEE BNZ GLAP.

Diese Ziffern werden benötigt, um einen Zugangscode einzugeben oder das *Tobozon* zu bedienen. Die Kombinationen bestehen dabei immer aus 4 Ziffern. Sonst ist die Bedienung einer Buzuk-Tastatur analog der einer von Menschen benutzten.

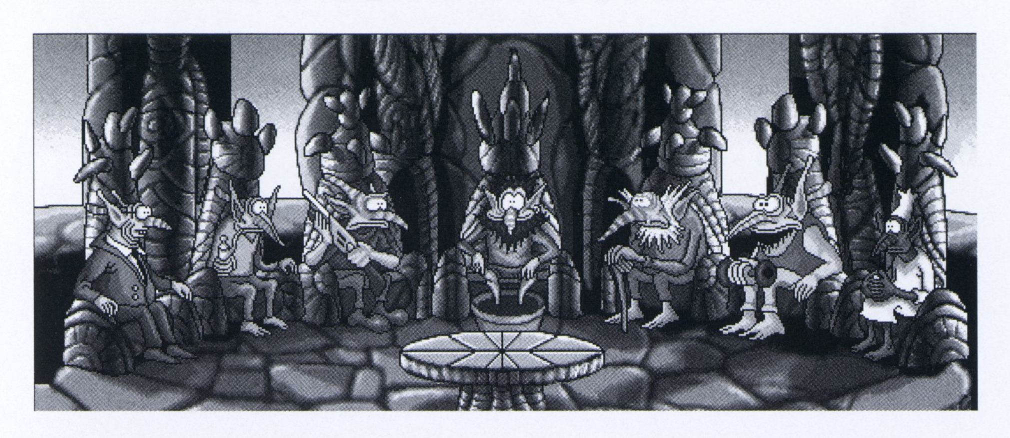
Währung

Die einzige Währungseinheit ist *der Strul*.

Anfangs hat Woodruff kein Geld. Er muss seinen ersten Strul finden und dieses Grundkapital dann durch verschiedenen Spiele um Geldeinsätze vermehren.



Die Weisen und die Buzuk-Silben



Der Rat setzt sich aus 7 Weisen zusammen. Ihre Zimmer befinden sich auf drei Etagen des Buzuktempels. Es gibt den Wortweisen (er besitzt die Wortgewalt der Buzuks), den Zeitweisen (Hüter der Buzuküberlieferung), den Energieweisen (Besitzer der Buzuk-Energie), den Fruchtbarkeitsweisen (Garant der genetischen Buzuk-Grundausstattung), den Weisen der Begabung (vereint alle Talente und Künste der Buzuks), den Gesundheitsweisen (verantwortlich für das Wohlbefinden der Buzuks) und den Weisen des Geschmacks, ein Meister in der Herstellung von *Buzuïoli*.

Es gibt 9 Silben, die zum grössten Teil den Weisen gehören: die Elementar Silbe, die Zeitsilbe, die Energiesilbe, die Grüne Silbe, die Künstlersilbe, die Gesundheitssilbe, die Intuitionssilbe, die Führersilbe sowie die Beratende Silbe. Separat haben die Silben keinerlei Wirkung; dazu müssen sie in Formeln kombiniert sein. Aber Woodruff muss sie zunächst einmal finden.

Die Buzuk-Formeln

Davon gibt es 7: Die Gedächtnisformel lässt Erinnerungen wachwerden, die Heiterkeitsformel erregt Lust zum Singen und Tanzen, die Klarsichtigkeitsformel enthüllt Tricks und Kniffe, die Wachstumsformel wirkt wie ein Superhormon, die Vergangenheitsformel versetzt in die Vergangenheit, die Kraftformel verleiht "Power" und die Diagnoseformel ermöglicht es, die Ursprünge des Bösen zu finden.





INTERAKTIVITÄT



DER BILDSCHIRM teilt sich in 3 Zonen auf:

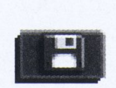
Die Steuertafel erscheint am oberen Rand, wenn der Pfeilkursor dorthin verschoben wird

Der Mittelteil ist der Ort, an dem sich das Abenteuer abspielt; diese Zone kann manchmal von links nach rechts oder oben nach unten "abgerollt" werden

Die Instruktionszeile ist die unterste Bildschirmzeile.

DIE STEUERTAFEL

Um dorthin zu gelangen, genügt es, den Kursor nach oben an den Bildschirmrand zu verschieben. Dann erscheinen 3 Ikonen. Wählen Sie eine Funktion durch Mausklick links auf die gewünschte Ikone.



1-VERWALTUNG: Ein Menu SPEICHERN, LADEN, AUSSTEIG

- Speichern: Sie verfügen über einige vorprogrammierte Positionen, um Spielzustände auf der Festplatte zu speichern. Wählen Sie eine Zeile, dann erscheint automatisch die Bezeichnung des Bildschirms. Wenn Sie möchten, können Sie diese Dateienbezeichnung auch abändern.
- Laden: Lädt einen abgespeicherten Spielzustand.
- Ausstieg zum Verlassen des Spiels.



2-INVENTAR:

Ein Möglichkeit, das Inventar zu öffnen: Klicken Sie mit dem linken Mausknopf auf die Ikone. Eine Altervative dazu ist ein Mausklick rechts an irgendeiner Bildschirmstelle.



3-OPTIONEN:

- Musik: Zum Aus- oder Einschalten der Tonuntermalung.
- Info: Gibt das Datum, die Uhrzeit und die kumulierte Spielzeit an.



DIE ROLLE DES KURSORS

Wenn Sie den Pfeilkursor am Bildschirm verschieben, können Sie den verschiedenen Bildschirmzonen "erforschen".

Auf der Instruktionszeile erscheint dabei ein Text, wenn Sie eine wichtige Zone berühren.

Auf diese Art finden Sie:

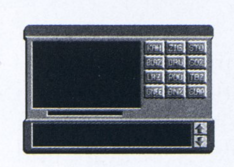
- Gegenstände oder Stellen, die wichtig sind,
- die Figuren: Sie können letzteren etwas zeigen, Ihnen einen Gegenstand "überreichen" oder Sie zum Sprechen bringen.
- den Ausgang: Der "Pfeilkursor" verwandelt sich dann in einen "Türkursor"; auf der Instruktionszeile erscheint die Angabe der Richtung, in der dieser Ausgang führt.

Wenn Sie mit dem Pfeilkursor links klicken:

- am Boden: Woodruff bewegt sich auf die so angegebene Stelle zu
- auf einer aktiven Bildschirmzone: Woodruff bewegt sich bis zu dieser Stelle und führt eine entsprechende Aktion aus, z.B. geht er auf einen Knopf zu und drückt denselben.
- auf einen Gegenstand: Woodruff geht auf das Objekt zu und nimmt es an sich. Das Objekt gelangt dann direkt ins Inventar.

Um ein Objekt aus dem Inventar herauszuholen, das Inventar in der Steuertafel anwählen, dann rechten Mausknopf betätigen. Ein Fenster mit dem Symbol jedes Objekts erscheint. Klicken Sie mit dem Pfeilkursor auf den gewünschten Gegenstand. Damit verwandelt sich der Kursor in einen Objektkursor (Pfeil mit Querstrich), was bedeutet, dass Sie das Objekt nun "zur Hand haben". Auf der Instruktionszeile erscheint der Satz "EINSATZ (Bezeichnung des Gegenstandes) MIT". Der Gegenstand kann entweder direkt eingesetzt, oder aber ins Inventar zurückgestellt werden (d.h. Sie klicken mit dem rechten Mausknopf an den gewünschten Ort oder mit dem Objektkursor auf die Inventarikone der Steuertafel).

FUNKTIONSWEISE DES TOBOZONS



Das Tobozon ist eine Kombination aus Videotelephon, Fernsehen und Fax.

Klicken Sie auf *Tobozon* im Inventar. Dann öffnet sich ein Fenster: Rechts finden Sie einen Bildschirm, links eine Tastatur mit Buzuk-Ziffern und einen Notizblock, dessen

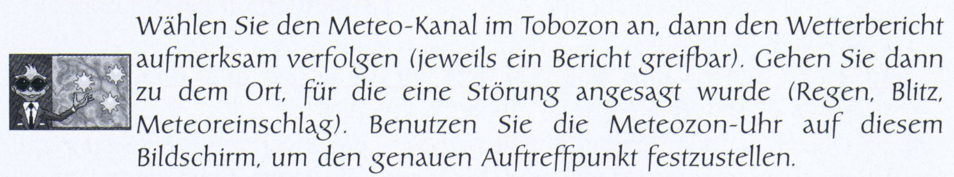


Inhalt Sie mit der Laufleiste vertikal verschieben können. Geben Sie die gewünschte Ziffer auf der Tastatur ein.
Mit dem *Tobozon* haben Sie Zugang auf die Videokanäle der Wettervorschau (Meteo), die Sendung *"Herz an Busen"* und die Konferenz von *Azimuth*, sowie auf die Nummern *der Rekrutiererin*, die der Sendung von *Pooh-Lett*, auf die Rufnummer von *Pooh-Lett*, selbst und diejenigen der Steuerbehörde.

FUNKTIONSWEISE DES TRANSPORTOZONS

Klicken Sie auf Transportozon im Inventar. Darauf erscheint eine Liste der bereits "besichtigten" Lokalitäten. Klicken Sie dann auf den gewünschten Ort: Sie gelangen direkt dorthin. Die Verwendung des Transportozons bleibt wirkungslos, wenn Woodruff in Großaufnahme erscheint.

FUNKTIONSWEISE DER METEO



Wählen Sie den Meteo-Kanal im Tobozon an, dann den Wetterbericht aufmerksam verfolgen (jeweils ein Bericht greifbar). Gehen Sie dann zu dem Ort, für die eine Störung angesagt wurde (Regen, Blitz, Meteoreinschlag). Benutzen Sie die Meteozon-Uhr auf diesem Bildschirm, um den genauen Auftreffpunkt festzustellen.

SACK MIT BUZUK-SILBEN

Im Verlauf seiner Abenteuerreise muss Woodruff Buzuk-Silben sammeln. Es genügt dazu, dass jemand die Silbe in seiner Gegenwart ausspricht, dann gelangt diese automatisch in seinen Besitz. Die Silben werden dann automatisch ins Inventar übergeführt, und zwar in den Buzuk-Silbensack.
Zur Anwendung der Silben auf die Ikone des Silbensacks im Inventar klicken. In einem Untermenü erscheinen dann die Silben, die Sie bereits zur Verfügung haben, in graphischer Darstellung (Piktogramme). Klicken Sie auf eine Silbe, um den entsprechenden Kursor zu erhalten, den Sie dann wie ein Objekt einsetzen können. Bei der Anwendung spricht Woodruff die entsprechenden Laute aus.

HERSTELLUNG DER FORMELN



Die Silben dienen zur Herstellung von Buzuk-Formeln.
Um die Formeln zu fabrizieren, müssen Sie mindestens 3 Silben haben. Klicken Sie dann auf die Ikone "Formelfabrikation". In dem dann angezeigten Fenster finden Sie in der Mitte Woodruff und



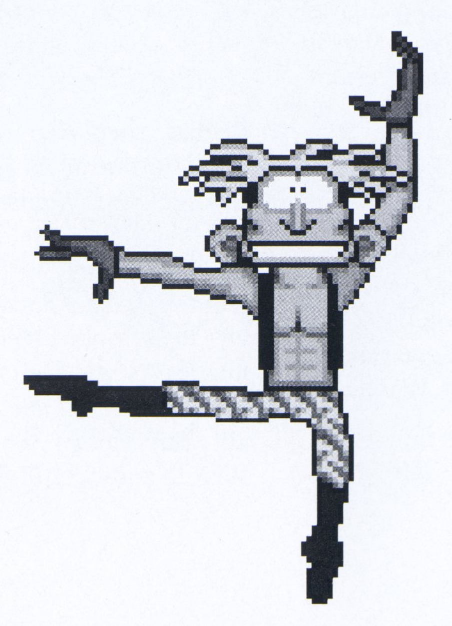
oben die Ihnen zur Verfügung stehenden Silben. Jedesmal wenn Sie auf eine Silbe klicken, erscheint in einem Rahmen am unteren Bildschirmrand die entsprechende Silbe in der ersten, dann der 2.ten oder 3. Position. Wenn alle 3 vorhanden sind, bringt Woodruff erneut die der Kombination entsprechenden Laute hervor. Wenn die Kombination von Silben einer Formel entspricht, ordnet sich diese im unteren Teil des Fensters ein. Sie können alle hergestellten Formeln im Formelsack wiederfinden.

DER SACK MIT BUZUK-FORMELN

Um eine Buzuk-Formel zu benutzen, auf die Ikone des Formelsacks klicken. In einem Untermenü erscheinen die für Sie verfügbaren Formeln. Klicken Sie auf eine davon, um sie am Kursor "zur Hand zu haben". Sie können sie daraufhin wie jeden anderen Gegenstand einsetzen.

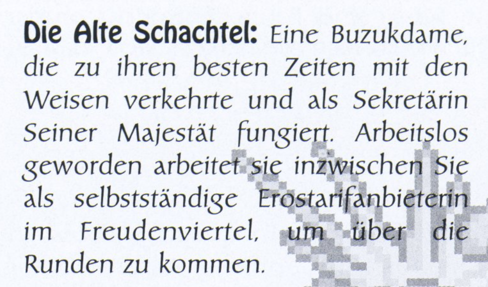
DER SACK MIT DEN GEWALTEN DES MEISTERS

Bei jeder Begegnung unterweist Sie der Meister über seine Gewalten und eine Zaubermacht. Klicken Sie auf eine Gewalt, um den entsprechenden Kursor zu erhalten. Sie können sie dann wie jedes andere Objekt einsetzen. Wenn Woodruff alle Gewalten des Meisters zusammen hat, erwartet Sie eine Überraschung....





LEXIKON



Die Alte Schachtel: Eine Buzukdame, die zu ihren besten Zeiten mit den Weisen verkehrte und als Sekretärin Seiner Majestät fungiert. Arbeitslos geworden arbeitet sie inzwischen Sie als selbstständige Erostarifanbieterin im Freudenviertel, um über die Runden zu kommen.

Der Aufseher: Verantwortlicher für die Arbeitsüberwachung in der Hütefabrik der Bouzouks. Mit dem Kerl ist nicht zu spassen: Er hat kein Verständnis dafür, wenn es mal wieder zlotet!

Azimuth: Professor Azimuth ist eine hochrangige wissenschaftliche und politische Persönlichkeit der Stadt. Seine Experimente zum Alterungsprozess der Zellen haben aktuell höchstes internationales Niveau. Seine politischen Aktivitäten zugunsten der Buzukbefreiung machen ihn jedoch zu einem Gegner der herrschenden Macht. Der Professor hat ausserdem den Schnibble entdeckt.

BBF: Buzuk-Befreiungsfront. Terroristische Buzuk-Randgruppe; zielt auf Umsturz der Regierung ab. Die gewaltätigsten Ihrer Aktionen bestehen im Beschmieren der Wände mit Sprüchen.

Blauaugenbrille: Wie der Name besagt handelt es sich um eine Brille mit blauen Augen.

Das Böse: Fundamentales Element der pazifistischen Buzuk-Mythologie. Verkörperung aller Übel, von denen das kollektive Unbewusste dieses Völkchens heimgesucht wird.

Buzuïoli: Typische Buzuk-Spezialität, zubereitet vom Weisen des Geschmacks. Wichtigster Bestandteil ist die Schnaplure-Würze. Diese Delikatesse dient dem Volk der Buzuks als Energiespender und wird von ihnen in grossen Mengen konsumiert, weil sie auch in der Lage ist, das Böse zu exteriorisieren. In der uns interessierenden Epoche ist die Schnaplure rar geworden, weshalb den Buzuks nichts anderes übrig bleibt, als menschliche Furzer zu verzehren.

Buzuk: Friedlicher Volksstamm, der den Purpurhügel schon vor der Ankunft der Menschen besiedelte. Obwohl sie in der Grossen Schlacht geschlagen und in Sklaverei geführt wurden, haben sie keinerlei aggressive Reaktionen gegen Menschen. Buzuks sind fleissig und ruhig. Anscheinend ist dieser Zustand aber auf den Verlust der Gewalten ihrer Weisen zurückzuführen.



Der Buzuk-Sultan: Ihre Majestät hat alle Macht und die Rolle als geistiger und militärischer Führer ihres Volkes verloren. Vegetiert derzeit in einem Buzuk-Tempel vor sich hin.

Buzuk-Ritter: Mitglied des Buzuk-Ritterordens. Bei der Zeremonie des Ritterschlags erhalten sie vom König ein Ehrenzeichen: den Buzukritter-Schlüsselbund. Dieser Ritterorden ist als organisation seit der Niederlage in der Grossen Schlacht und der menschlichen Machtübernahme zerfallen.

Buzuk-Tempel: Dreigeschossiges Gebäude, das in den oberen Regionen der Stadt angesiedelt ist. Enthält die Zimmer der Weisen und den Thronsaal.

Brotophoton: Vorrichtung, die in kürzester Zeit Passbilder herstellt.

Club der Guten Sitten: Vereinigung von sittenstrengen Persönlichkeiten, die sich die Erhaltung der moralischen Ordnung der Stadt zur Aufgabe erwählt haben; Mittel dazu ist die Zensur des Gesunden Volksempfindens, die im Namen des Schnibbles durchgeführt wird.

Cyber-Gesichterker: Kybernetische Nase des Obersacks. Eine gefährliche Waffe.

Dünnbrettbohrer-Terrasse: Bildet den Rahmen für Festlichkeiten der Oberen Stadtzehntausend. Zugang streng kontrolliert und ausschliesslich für Stammgäste reserviert.

Enzian-Schnaplure: Ein Gewürz-tragende Pflanzenart, deren Ernte in der Gastronomie hochgeschätzt wird. Der Weise des Geschmacks benutzt das Aroma zur Herstellung des Buzuïoli.

Flumpelrötz : Optische Vorrichtung zur Reflexion von Lichtwellen; diverse Anwendungsgebiete.

Der Funktionär: Verwaltungsangestellter der Stadt. Extrem borniertes Individuum.

Furzer: Einziges Nahrungsmittel der menschlichen Rasse; sein Konsum führt bei Buzuks zu völliger Degeneration.

Gebetsloch: Spendenkasse der Schnibble-Sekte.

Der Grossnameluk: Oberster Befehlshaber der Menschenheere während der Grossen Schlacht. Derzeit kann man seine Bildnis in einer Gedänkstätte bestaunen.

Die Grosse Schlacht: Kriegerische Auseinandersetzung zwischen den menschlichen Truppen und der Armee der Buzuks; dabei zeichnete sich der Kommandant als Oberbefehlshaber der Menschen besonders aus. Das Ergebnis der Schlacht war ein Massaker an den Buzuks und die Grundsteinlegung der Stadt.

Haselwal: Nussähnliche Frucht mit extrem harter Schale. Das Nussmark wird von den Buzuks hochgeschätzt, auch wenn sie zu faul sind, die Schale aufzubrechen.



Haus der Seligkeit: Psychiatrische Anstalt der Stadt. Man verdächtigt den Obersack, dass er dort Oppositionelle einsperren lässt.

Heinzel: Geistiges Oberhaupt der Buzuks. Seine Aerobik-Kurse können nur von einigen Hochprivilegierten besucht werden.

Hemdbrust: Ein (Ver-)Kleidungsstück, mit dem man einen sauberen Eindruck erwecken kann (Hemd und Fliege), auch wenn man nicht die Mittel dazu hat.

Herz zu Busen: Erotische Sendung, ausgestrahlt am Tobozon, produziert und vorgestellt von Pooh Lett. Dieser Dame ist es gelungen, ihre Sendung dank guter Verbindungen zu einflussreichen Leuten vor der Zensur des Clubs der Guten Sitten zu retten

Der Hohe Priester: Zeremonienmeister der Schnibble-Sekte. Zweiter Rang in Schnibble-Sekte. Die oberste Charge bleibt anonym (vermutlich wegen Steuerschulden und Problemen mit dem Fiskus, so behaupten zumindest böse Zungen und der Staatssäckelschneider).

H.P. Sebastian: Zeitgeistlicher Intellektueller und Stammgast der Bars in den unteren Stadtvierteln. Scheint immer über die letzten Neuigkeiten auf dem Laufenden zu sein.

Hütespiel: Glücksspiel um hohe Einsätze, in dem es darum geht, zu erraten, unter welchen der drei umgedrehten Holzschalen sich ein Auge aus Morphoplastock befindet.

Kompjutör: Der "Mainframe"-rechner der Schnibble-Sekte. Benutzung gegen Gebühr.

Krokammut: Tiermutant, der im Dschungel rund um die Stadt lebt; ein Kreuzungsprodukt von Krokodilen und dem Mammut, vielleicht aber auch umgekehrt...

Mantra: Meditationsmotto, das von den Anhängern der Schnibble-Sekte rezitiert wird, um in das Stadium der Fundamentalen Erkenntnis überzugehen. Vorsicht: Die verschriebenen Dosis darf auf keinen Fall überschritten werden!

Meteo: Regelmässig über Tobozon ausgestrahlte Wettervorhersage, die von Menschen und Buzuks gleichermassen eifrig verfolgt wird. Beliebtestes Gesprächsthema beim Zusammentreffen zweier Bürger. Da das Wetter in der Stadt sehr veränderlich ist, sind die Meteo-Durchsagen immer nur einige Minuten lang gültig.

Meteozon-Uhr: Dieses Instrument dient dazu, den genauen Auftreffort von meteorologischen Phänomenen festzustellen, die per Tobozon angekündigt werden. Empfohlen wird, Kindern unter 36 M.

Miss Voll & Gans: Hochrangige Aristrokratin der besten Stadt-



gesellschaft. Produzentin und Hauptperson der Tobozon-Sendung "Herz an Busen".

Morphoplastock: Substanz, aus der Prothesen hergestellt werden.

Der Obersack: Bekannt als "die rechte Backe des Präsidenten" und zweithöchster Persönlichkeit der Regierung. Seine vor Gewalt nicht zurück-schreckenden Aktionen in der Stadtverwaltungen haben dazu geführt, dass er von Menschen wie Buzuks gefürchtet wird. Dies umso mehr, als man munkelt, dass er über geheimnisvolle Gewalten und unerhörte Waffengattungen verfügt.

Papugei: Jeff der Papugei war früher Portier im Club der Guten Sitten. Dieses äussert schüchtern und prüde Viech wartet nun in einer Tierhandlung auf einen neuen Besitzer.

Pochtron: Eine Personengruppe, vor der man sich in Acht nehmen sollte. Fällt leicht dem Hang zum Saufen zum Opfer. Frequentiert sehr häufig die Alki-Gasse.

Poohsmurgl-Fabrik: Hutmanufaktur der Buzuks. Hat grosse Personalprobleme. Tatsächlich ist die Buzuk-Hutherstellung ziemlich komplex; daher ist es nicht selten, dass ein Montageband zlotet, was den Aufseher häufig in eine gefährliche Rage treibt.

Der Präsident: Ziemlich farblose Gestalt, die aber an der Spitze der Stadtregierung steht. Seine öffentlichen Auftritte sind auf Erscheinungen am Tobozon-Bildschirm begrenzt. Profitiert von der ziemlich rabiaten Unterstützung des Obersacks.

Prödelwurz: Eine andere optische Apparatur; ebenfalls verschiedenste Anwendungsbereiche.

Rommé: Bei Gefängniswärtern beliebtes Kartenspiel. Falls Sie die Regeln kennenlernen möchten, wenden Sie sich bitte an die VFR (Vereinigung der Freunde des Rommé).

Der Rat der Weisen: Versammlung der Weisen des Buzukvolkes. Diese 7 Persönlichkeiten haben Gewalten, die in den verschiedensten Bereichen wirksam werden können, so z.B. in der Kunst, Energieproblemen und Zeitmanipulationen. In der Epoche, mit der wir es zu tun haben, sind diese Gewalten jedoch im Zuge eines geheimnisvollen kollektiven Gedächtnisschwunds verlorengegangen. Während der Ratsversammlungen wird auch der Chprotznog-Ritus zelebriert.

Die Rekrutiererin: Verantwortlich für Personalfragen in der Poohsmurgl-Fabrik. Ihre Einstellungskriterien sind drakonisch streng.

Der Schnibble: Mythischer Gegenstand, der von Professor *Azimuth* im Laufe seiner Studien entdeckt wurde. Bisher gibt es wenig präzise Information, aber jede Menge



Gerüchte und Hypothesen, die weit verbreitet sind. Manche behaupten, seine Entdeckung würde der Stadt neuen Wohlstand und Glück bescheren. Andere meinen, es handele sich um einen kultischen Gegenstand, dessen Natur nur die Eingeweihten des obersten Initiationsranges der Sekte genau kennen.

Schnibble-Sekte: Extrem abgeschottete Organisation, die den Schnibble verehrt. Die Anhänger kommen durch Meditation und ständige Wiederholung von Mantras zur Fundamentalen Erkenntnis. Bei der Aufnahme, anlässlich der sogenannten «Initiation des Tages» erhalten sie Zugang zur Schnibble-Erleuchtung. Für Spenden aller Art wenden Sie sich bitte ans Gebetsloch. In Strul ausgestellte Schecks und Tobozon-Bank-Plastikkärtchen werden als Zahlungsmittel akzeptiert.

Schprotznog: Sakrales Gefäss, in welchem das Böse im Verlauf eines speziellen Ritus eingefangen wird.

Schprotznog-Zeremonie: Ritual, bei dem die Weisen durch Trance-Zustände, polyphone Gesänge und den Konsum grosser Mengen von Buzuïoli fähig werden, das Böse zu exteriorisieren und in einem geweihten Gefäss einzuschliessen. Die Zeremonie findet nicht mehr statt, seitdem die Weisen ihre Silben verloren haben.

Der Staatssäckelschneider: Unpopuläre Figur, die den Auftrag hat, die zahlreichen Steuern und Abgaben für die Stadt einzutreiben. Liebe Spielfreunde, lasst Euch warnen: Falls Sie Ihre Steuern nicht bezahlt haben, sollten Sie sich vor dem Staatssäckelschneider in Acht nehmen!

Die Stadt: Die einheimische Bezeichnung lautet Vlurxtrznbnaxl. Wurde als neue Turm von Babel von den Menschen nach der Grossen Schlacht auf dem Purpurhügel erbaut. Beherrscht vom Präsidenten und seiner rechten Backe, dem Obersack. Menschen und Buzuks leben hier mehr schlecht als recht zusammen, da die Buzuks als Sklaven ausgebeutet werden. Die Bürger sind je nach sozialer Schicht unten (Arme) oder weiter oben angesiedelt.

Steuern: Regelmässig bei den Bürgern der Stadt eingezogenen Unsummen, die zur Aufrechterhaltung der städtischen Infrastruktur benötigt werden. Unerklärlicherweise erzeugt diese Bürgerpflicht den Unmut der Einwohner.

Strul: Währungseinheit der Stadt.

Tobozon: Kombination aus Telefon, Videophon-Fax und elektronischem Taschenkalender. Unerlässlicher Begleiter jedes modernen Stadtbürgers. Tragbare Modelle sind erhältlich. Energiequelle ist der Sonnenwind.



Transportozon: Das Transportmittel des modernen Bürgers. Bietet augenblickliche Versetzung an jeden von Ihnen bekannten Ort. Dank dieser fortschrittlichen Entwicklung sind die Probleme mit dem Laden von Bildschirmen oder «Scrolling»-Funktionen nur noch düstere Erinnerung.

Urkröt-Uhr: Buzuk-Wasseruhr die dank einer Krötale funktioniert; Leider existiert davon nur noch ein einziges Exemplar, und das ist kaputt.

Der Urkröt: Weibchen des Grönods, ein Tiermutant, der aus der Kreuzung von Froscharten entstand, die heute ausgerottet sind.

Viblefrotzer: Erfindung von Professor Azimuth: Dient zur Beschleunigung oder Umkehrung des Alterungsprozesses. Sieht wie ein Motorradhelm aus;

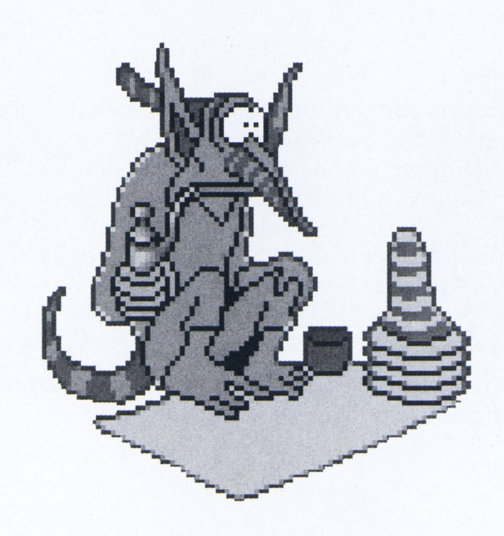
Virtuelle Reise: Kybernetische Spiel, entwickelt von einem inzwischen entschwundenen, hochbegabten Buzuk. Den Vertrieb hat ein gewisser Ernst Blinst übernommen, der sich mit dem Weisen der Gesundheit abstimmen muss, wenn es zu Programmfehlern kommt.

Weihezimmer: Ein Raum, zum dem nur die Eingeweihten der Schnibble-Sekte Zugang haben. Dort wird ihnen die Schnibble-Erleuchtung zuteil.

Die Zensoren: Mitglieder des Clubs der Guten Sitten.

Zloter: Dieses Tätigkeitswort steht für mangelhaftes Funktionieren oder eine abnorme Situation. So bedeutet "Das zlotet" je nach Zusammenhang: "Das klappt nicht", oder "Da ist irgendwas faul".

Zugangskode zum Raum der Weisen: Kodierte Abschlussvorrichtungen, die auf Anfrage des Wort-Weisen installiert wurde, da er immer wieder seine Schlüssel verlor. Damit ist das Problem leider nicht gelöst, da er auch den Kode vergisst.





EINIGE RATSCHLÄGE



- Wenn Sie auf einen unbekannten Bildschirm gelangen, sollten Sie zunächst eventuelle Aktivzonen und wichtige Objekte suchen.
- Identifizieren Sie die Übergänge von einem Bildschirm zum nächsten und legen Sie eine Planskizze der Stadt an.
- Bleiben Sie nicht an einem einzigen Bildschirm " hängen ", sondern erforschen Sie auch benachbarte Bildschirme um dort etwaige Indizien zu finden.
- Das Rätsel ist nicht linear konzipiert. Daher können Elemente, die zur Lösung beitragen nicht selten weit voneinander entfernt sein.
- Klicken Sie Figuren mehrmals an, da diese Ihnen mehrere verschiedene Informationen geben können.
- Stellen Sie Formeln zusammen, sobald Sie genug Silben haben, und benutzen Sie dieselben, wenn es Ihnen angemessen scheint.



INSTALLATION

Installation :

CD ins CD-ROM-Gerät einlegen und Windows starten. Doppelklick auf HAUPTGRUPPE im DATEI-MANAGER ausführen. Dann mit einem weiteren Doppelklick auf die Ikone des CD dessen Inhalt anzeigen. Wählen Sie SETUP.EXE.
Damit sind Sie im Hauptmenü für die Installation. Klicken Sie dann auf die Ikone INSTALLATION, um das CD im Dateienverzeichnis COKTEL zu installieren. Beachten Sie die Anweisungen am Bildschirm. Schliesslich die Ikone AUSSTIEG anklicken, wenn die Prozedur beendet ist.

Start :

Zum Starten des Spiels CD einlegen, Windows starten, dann Doppelklick auf die Spielikone im Dateienverzeichnis COKTEL ausführen.



KUNDENDIENST



SERVICE-ABTEILUNGEN	RUFNUMMERN	ÖFFNUNGSZEITEN
DEUTSCHLAND*		
Kundendienst	(D) (06103) 99 40 40 *	9-19 Uhr - Montag bis Freitag
Kundendienst - Fax	(D) (06103) 99 40 35 *	Rund um die Uhr
	*** AB DEM 1. JANUAR 1995**	
GROSSBRITANNIEN		
Kundendienst	(0044) 734 303 171	9 - 17 Uhr - Montag bis Freitag
Kundendienst - Fax	(0044) 734 303 362	Rund um dieUhr
Mitteilungen/Bulletin Board	(0044) 734 304 227	Rund um die Uhr/ Modem erforderlich
Telefonische Tips und Hinweise zu älteren Spielen	(0044) 734 304 004	Rund um die Uhr. MFV-Telefon erforderlich

Zögern Sie nicht, die Kundendienste von Sierra für alle anderen Informationen außer solchen zum Spiel zu kontaktieren :

SIERRA ON-LINE- COKTEL VISION *
Robert-Bosch-Str. 32
63303 Dreieich
Deutschland






REALIZZATORI
MITWIRKENDE

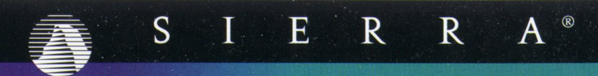


Capo progetto/ Projektleitung	***Muriel TRAMIS***
Scenario/ Szenario	***Pierre GILHODES*** ***Stéphane FOURNIER***
Grafici/ Grafik	***Rachid CHEBLI*** ***Patrick DUMAS*** ***Jacques DIMIER*** ***Pierre GILHODES***
Con la partecipazione di/ Unter der Mitwirkung von	***Christophe GAUVRIT*** ***Christian LALY*** ***Pascal PAUTROT*** ***Richard PELTIER***
Programmazione/ Programmierung	***M.D.O.*** ***Roland LACOSTE*** ***Eric THOMMEROT*** ***Hélène POKIDINE***
Testi/Texte	***Muriel TRAMIS***
Effetti sonori/ Toneffekte	***Adrien HERMANS*** ***Fabrice VAN BRABANDT***
Musica/Musik	***Charles CALLET***



E. T. & C. (1) 30.80.91.01





S41850ZZ06ZZZ